LA MEJOR REVISTA DEL MUNDO



Especial Nº1 - Diciembre 2007

[DEUS EX 3]

Y ADEMÁS:

SAM & MAX: ICE STATION SANTA

LA PIRATERÍA Y USTED

EL GAMESPOTGATE

Deus Ex 3

MIENTRAS NO ME VUELVA VERDE Y ME CREZCAN UN PAR DE ANTENAS...



Por Diego Beltrami

•Fecha de salida: Aparentemente en algún momento del 2009
•Demo: No disponible
•Género: Hibrido FPS / RPG
•Publica: Eidos
•Desarrolla: Eidos Montreal

¿Qué nos parece?:

El primero es el mejor juego jamás creado (no intenten negarlo), así que deberíamos esperar un juego de muy buen nivel. Desafortunadamente ya nos hemos sido enormemente decepcionados antes, así que a tomar todo con pinzas.

Antes de empezar quiero dejar en claro que esta no es una preview en el sentido en que usualmente se presentan, sino mas bien un informe ya que realmente la información concreta que hay sobre el juego es bastante escasa. De hecho todavía no se vió nada en absoluto del gameplay. Es así que lo que van a leer a continuación son los pocos datos concretos que hay del juego, sumado a muchisima especulación, y obviamente el tipico relleno al que ya los acostumbramos, nuestras pequeñas ratas de laboratio... digo, queridos y estimados lectores.
Con esto ya de lado es hora de diseccionar lo poco que se sabe sobre la nueva continuación al mejor juego de la historia.

Lección de historia

Aunque antes de empezar a hablar sobre el recientemente anunciado título vamos a hacer un pequeño repaso.
El primer Deus Ex salió allá por el año 2000 y arrasó con todos los galardones que se repartíeron ese año, por poco no se lleva tambien los premios a mejor juego deportivo, mejor comida frita y el titulo de campeón de peso pesado.
Es un juego que lo tiene todo. Su sublime argumento mezcla conspiraciónes con un fantastico ambiente cyberpunk / sci-fi, con personajes únicos y memorables. Pero eso es solo el respaldo para una geníal jugabilidad, que nos proporciona una enorme libertad de acción para enfocar cada situación como mejor nos parezca. Su mezcla de RPG con FPS le confiere una enorme profundidad y es sin lugar a dudas uno de los juegos de culto más importantes y el mejor juego jamás creado... y lo voy a reinstalar en este preciso momento.

Luego, cinco años después... NO SUCEDIÓ NADA, nunca jamás salió una secuela llamada Invisible War que mancilló el nombre de la saga presentandonos una versión retardada del gameplay del original orientada para la generación Xbox, que evidentemente esta compuesta en un 90% por preadolescentes fanaticos de Linkin Park y de Jackass, para quienes un gameplay profundo es tener más de una forma de decapitar enemigos (si te sentis identificado con la descripción anteriormente dada por favor, sentite terriblemente ofendido pues representas todo lo que esta mal en este mundo). Aunque algunos dicen que esa continuación que no existe tiene algunas cosas buenas y que realmente su crímen es no estar a la altura de su nombre, que de haberse llamado, “Mi querido Pony Cyberpunk” le huebiera ido muchisimo mejor. Esa gente puede tener algo de razón, pero como en realidad nunca salió una secuela del juego original es al pedo discutirlo, asi que continuemos tranquilamente con nuestra vida de adoración a Deus Ex. Singlular, uno solo, ninguna continuación todavía.



La grosrura hecha juego

Los desarrolladores

¿Qué sabemos del juego? Bueno, en realidad practicamente nada. Sabemos que está siendo desarrollado por el nuevo estudio que Eidos creó en Montreal. Ese estudio esta compuesto por grupos de desarrollo relativamente chicos (80 personas) y por lo que vienen diciendo tienen un programa de desarrollo de 24 meses con un cronograma muy establecido. Una cosa interesante es que gran parte del equipo de desarrollo de Deus Ex 3 viene de Ubisoft, y gran parte de estos ha tenido parte en el desarrollo de alguno de los juegos de la saga Splinter Cell.
Es así como nos encontramos con un equipo que no esta compuesto por novatos, pero tampoco hay miembros con demasiada experiencia.
Por otro lado, han demostrado o por lo menos han logrado dar una verdadera impresión de enorme entusiasmo por el desarrollo del juego, mencionandose seguidores del primer juego de la saga (puntos a favor sin lugar a dudas).
Y como dato adicional, la encargada del apartado narrativo tuvo bastantes trabajos interesantes incluyendo Homeworld 2 es su portfolio.
Una de las cosas de las que se orgullece el equipo de desarrollo es del hecho de que su propuesta de diseño / proyecto fue aprobada en la primera presentación, lo cual les da mucha confianza. Claro que tambien hay que tener en cuenta que quienes aprueban esas cosas son los mismos que aprueban cosas como Daikatana, así que acá no hay nada que nos tranquilice.
Una buena y mala es que Harvey Smith, quien estuvo a cargo del desarrollo de la secuela que no existe no tiene relación alguna



El lamento por Icaro, de Herbert James Draper. Seguramente quienes hayan jugado Deus Ex reconocerán la referencia.



NO a la propuesta 24



con este proyecto. Por otro lado, tampoco esta involucrado el grandilocuente Warren Spector, creador del original (si Warren, ya te perdoné tu relación con la porquería esa que es totalmente inexistente).

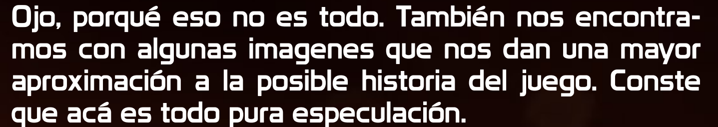
El engine

Una de las pocas cosas confirmadas que hay es la elección del Engine, el cúal es... agarrensé... el Crystal Engine, más conocido por su aplicación en la nueva saga de Tomb Raider (O sea, tanto en Tomb Raider: Legend como en Tomb Raider: Anniversary). Ahora, esta particular elección tiene su porqué. El Crystal Engine junto al Glacier Engine -creado por IO Interactive para la saga Hitman y sus otros juegos - son los dos engines de los cuales es propietario Eidos. Es así que Eidos Montreal no tiene que pagar licencias para usar ninguno de esos dos, por razones tecnicas no explicitadas se eligió el uso del Crystal Engine sobre el Glacier Engine.
¿Es de esperar ahora que controlemos a JC Denton en su busqueda de tesoros saltando sobre enormes riscos? Lo dudo mucho, el aspecto del gameplay es una de las cosas que más fácil se puede modificar sobre un motor, pero va a seguir necesitando bastante trabajo para hacer una buena emulación del nivel de complejidad que caracteriza al nombre Deus Ex. Aun así el Engine ha demostrado un buen nivel de desempeño en el desarrollo de ambientes urbanos y tiene una buena transición sin perdida de performance notable entre ambientes abiertos y cerrados. El unico problema sería convertir el sistema modular que tiene para la creación de niveles por uno que permita mayor libertad a los diseñadores.
De todas formas después de ver lo que hizo CDProyekt con el Aurora Engine para su juego The Witcher, la verdad es que podemos esperar cualquier cosa, todo depende de cuan bueno y cuanto pueda trabajar el equipo de desarrollo.

> “Se destaca un interesante enfoque en el tema del racismo, que esperemos no sea alguna alegoria demasiado obvia o explicita.”

El trailer

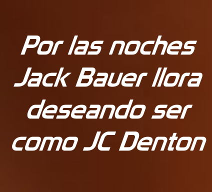
La mayor fuente de info respecto a la historia proviene del teaser trailer que Eidos publicó cuando se realizó el lanzamiento oficial.
En el mismo vemos una imagen de un feto, evidentemente con implantes ciberneticos y luego una seguidilla de imágenes que pasan demasiado rápido para que el ojo pueda captarlas bien. Todo esto con un locutor relatando frases relacionadas a la identidad del ser humano y el desarrollo de la especie (a grandes razgos, no voy a ponerme a transcribir).
Ahora, lo jugoso está en esas esporadicas imágenes. Afortunadamente en la era digítal no es ningún problema el poder verlas. Con programas de edición de video varios entusiastas nos ahorraron el trabajo de extraer los 26 fotogramas que aparecen en el video.
En estos encontramos muchisimas referencias al trabajo de DaVinci, entre otras obras de arte como “Lección de anatomia” y “El lamento por Icaro” e incluso varias referencias al numero de oro y la relación aurea. Lo que nos demustra un importante énfasis en el aspecto humano.





Ojo, porqué eso no es todo. También nos encontramos con algunas imagenes que nos dan una mayor aproximación a la posible historia del juego. Conste que acá es todo pura especulación.
Entre las otras imágenes nos encontramos protestantes, policía anti-disturbios y varios carteles discriminando a los “aumentados”, lo cual destaca un interesante enfoque en el tema del racismo, que esperemos no sea alguna alegoria demasiado obvia o explicita a problemas actuales. Por último cabe mencionar la aparición de una imágen mostrando una urna con el texto de “Voto Biopolítico del 2027”. Esto es realmente interesante, porque siendo que el Deus Ex original transcurre en el 2052 esto puede indicar la posibilidad de una precuela, y notando que los aumentos del feto parecen ser mecanicos y no nanotecnologícos como los de los hermanos Denton, esta posibilidad tomá fuerza.
Es interesante recalcar que Eidos sacó el trailer de circulación y lo reemplazó por uno identico, con la única diferencia de que dicha imágen no contiene más la fecha 2027 sino que se muestra solo la urna con el texto de voto biopolitico. Ya estamos yendo por un buen camino empezando con las teorías conspiracionales que tan importante son en la trama del juego.
Así que hasta ahora tenemos dos teorias principales: o es una precuela... o no -si, soy un vivo barbaro-.

Más allá de cuando se desarrolle el juego da la impresión de que con esto, por lo menos la gente de Montreal ha estado haciendo sus deberes y se esfuerzan en encontrar una identidad única a su juego con gran respeto por el juego original. De hecho dijieron en una entrevista que no quieren hacer un calco del original sino un juego que se sostenga por si mismo recapturando la escencia del original y tomando las pocas cosas buenas que tuvo esa secuela que todos sabemos que en realidad es un mito y que jamás existió. Lo cual no me parece un enfoque errado, siempre y cuando lo manejen con cuidado y no se vayan a las ramas poniendo pelotudeces como a un Backstreet boy como protagonista ¿O eso ya pasó?



Por las noches Jack Bauer llora deseando ser como JC Denton

I gave you life! I...

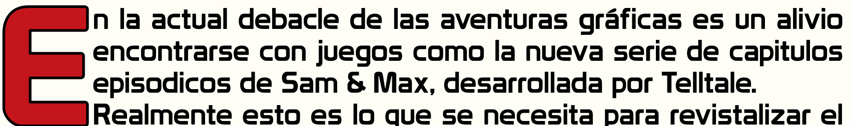
Actualmente es imposible predecir si el juego estará a la altura o va a ser otra secuela que procederemos a ignorar y actuar como si jamás hubiera existido. Los signos que podemos apreciar ahora no nos dan nada por lo que temer, excepto el hecho de que el desarrollo sea multiplataforma nos deja un gustito agridulce, después de todo, ya sabemos lo que pasó con cierta secuela que jamás existió y que fue un desarrollo multiplataforma. A su vez la relativa falta de experiencia del equipo y el proyecto planteado para un desarrollo de 24 meses nos da un poquitin de desconfianza siendo eso relativamente poco tiempo para el desarrollo de un juego de estas cárcteristicas.
De todas formas parece que la cosa, por lo menos a nivel propuesta está bien encaminada, aunque tendremos una mejor idéa en cuanto veamos imagenes o videos in-game, cosa de tener una mejor noción de cuan fiel al espiritú de Deus Ex es en realidad.

SAM & MAX: ICE STATION SANTA

¿QUIÉN PODRÁ SALVAR A LA NAVIDAD DE SAM Y MAX?

Por Diego Beltrami

•Género: Aventura Gráfica
•Publica: Gametap / Telltale
•Desarrolla: Telltale
•Multiplayer: No posee
•Sitio web: www.telltalegames.com



En la actual debacle de las aventuras gráficas es un alivio encontrarse con juegos como la nueva serie de capitulos episodicos de Sam & Max, desarrollada por Telltale.
Realmente esto es lo que se necesita para revistalizar el genero. Juegos simples, accesibles y por sobre todas las cosas, divertidos.
Desde su creación original en su forma de comic Sam & Max se han caracterizado por su peculiar humor, que va de un simple humor gráfico a muy inteligentes juegos de palabras, humor negro y muchisimas situaciones absurdas.
Realmente esta nueva serie ha sabido captar a la perfección este humor. Hacia mucho tiempo que no me reia a carcajadas con un juego, que no me divertia tanto como para gastar todas las posibilidades en busqueda de nuevos dialogos y comentarios.



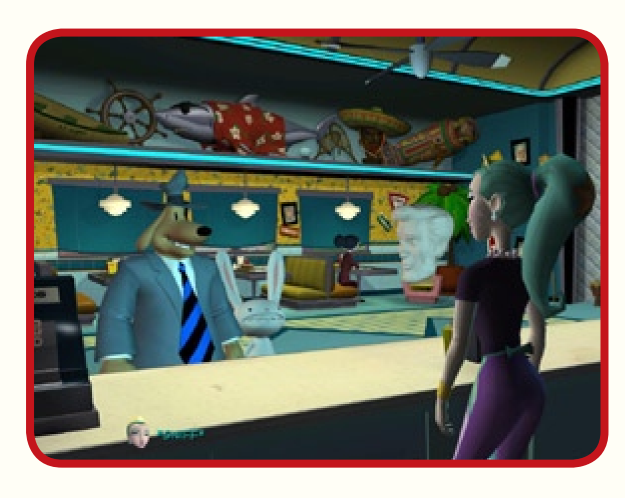
Sam, Max y El viejito Pascuero

Esta nueva aventura de Sam & Max, como notarán por su titulo, nos pone a tono con las actuales festividades. Siguiendo la tradición de casos bizarros para nuestros dos detectives animales favoritos esta vez tendrán que viajar al polo norte para ver que está pasando con Papá Noel.
Esto nos pone en una serie de situaciones bizarras que deberemos resolver con la logica del universo de Sam & Max, y esto es de las cosas más divertidas del juego, ya que los puzzles estan genialmente logrados. Muchas veces nos encontraremos con situaciones absurdas que se resuelven de una forma igualmente absurda, pero en ningún momento nos encontraremos con algún puzzle rebuscado, todos son fácilmente solucionables si nos sentamos por un segundo y los analizamos correctamente.
En general todo el episodio esta muy bien armado, y como es el comienzo de una nueva temporada veremos algunos cambios en general, nuevos personajes muy bien logrados además de volver a encontrarnos con los de episodios anteriores.



Deja vu

El único critisismo que puedo hacerle es que quizá se nota el uso de recursos repetidos entre los distintos episodios. Si bien siempre hay agregados de novedades, y hay por lo menos una locación nueva en cada episodio, algunos personajes nuevos, pero sigue faltando variedad. Sí, los personajes que hay estan muy bien logrados con su personalidad definida y con un humor particular, son muy divertidos y todo pero ya es un poco trillado que todo pase en el mismo barrio. Se entiende que los recursos y tiempo para una serie episodica esten bastante limitados y que de hecho, en el total de la temporada los personajes y locaciones nuevas suman un buen total, pero se podria aprovechar más, incluso las locaciones de temporadas anteriores que se utilizaron para un solo episodio y así darle algo más de variedad.
De todas formas esto ya es hilar demasiado fino, pues si bien me quejo, la verdad es que los cambios que se hacen de episodio a episodio, los personajes nuevos y los cambios a los que ya están alcanzan y sobran para crear una buena ambientación y disfrazar estas limitaciones. Estoy siendo realmente quisquilloso.

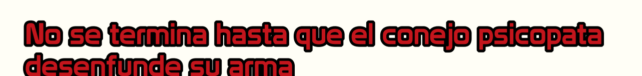


En el mismo Samicanal a la misma Maxhora

Hasta ahora las nuevas aventuras de Sam & Max son el mejor ejemplo de lo bien que puede funcionar el sistema de juegos episodicos. A diferencia de Valve, que si bien sus juegos son geniales -eso no se les puede recriminar- tienen la mala costumbre desde siempre de patear las fechas de salida constantemente, Telltale ha sabido mantenerse puntual manteniendo la gran calídad de sus juegos.
Esto también los hace juegos relativamente accesibles para nuestro valpuleado bolsillo. Que quizá sea una de las ventajas del poder descargar juegos desde internet.



Torture me Elmo, el juguete que todos los niños quieren



No se termina hasta que el conejo psicopata desenfunde su arma

Telltale ha hecho un genial trabajo con la franquicia, realmente ha sabido capturar el alma de Sam & Max creando geniales juegos que estan revitalizando el genero. Quizá con suerte veamos más proyectos así y podamos volver a disfrutar de buenas aventuras gráficas. Mientras, sigamos disfrutando estas locas locas aventuras de Sam & Max que no tienen desperdicio alguno. Así que si sos un fanatico de las aventuras gráficas no te podes perder esta nueva entrega de Sam & Max, y si no sos un fanatico es un genial juego para empezar, aunque les recomendaría a todos los que no jugaron las entregas anteriores que lo hagan cuanto antes, particularmente los episodios cuatro y cinco son sencillamente sublimes, aunque no hace falta en lo absoluto para jugar a esta nueva entrega, excepto quizá para entender un par de cosas les haría falta jugar al episodio cuatro de la temporada anterior, y por cierto, si les interesa (y más les vale), recientemente y como promoción para esta nueva temporada de la serie, la gente de Telltale ha puesto el cuarto episodio de la primer temporada ("Abe Lincoln Must Die") como descarga gratuita en su sitio. Es realmente uno de los mejores episodios de la temporada anterior y si no lo han jugado ya es el momento perfecto para hacerlo. Realmente no se lo pueden perder.

Veredicto:

¿Qué es?: El inicio de la nueva temporada de los juegos episodicos de Sam & Max
Más: El humor, las situaciones absurdas y bizarras, los personajes y los puzzles. Bosco rlz
Menos: Quizá se nota un poco el hecho de la repetición de recursos que vienen de los capitulos anteriores, pero no es en absoluto nada grave.

Te recomendamos:

Seas un fanatico de las aventuras gráficas, o nunca hayas probado una no te podes perder este juego, más si te gustaron las entregas anteriores,

LA PIRATERÍA Y USTED

LA GUÍA QUE TODO PAÍS SUBDESARROLLADO ESTABA ESPERANDO

Por Diego Beltrami

La piratería, un mal que acecha a la industria prácticamente desde sus inicios. Más aun en países tercermundistas como el nuestro donde los ya altos precios del producto sumados a los costos de importación son un duro golpe a nuestro ya machacado bolsillo.
Han habido muchos intentos de combatirla. Desde las claves del Maniac Mansion o el disco de Monkey Island (hasta las contraseñas de este juego eran divertidas) llegando al nefasto StarForce de la actualidad (actualmente en declive).
Todas estas protecciones han fracasados tarde o temprano, y la más “exitosa” que ha sido StarForce daña el hardware incluso si el juego es original.
Actualmente el mayor control que puede lograr una compañía sobre sus juegos es en el aspecto multiplayer, principalmente en lo que son MMO’s.

Como un año atrás surgió un conflicto entre Stardock (creadores del excelente Galactic Civilizations 2) y StarForce. ¿La razón? La política de Stardock era la de dejar el juego con una sola protección, la cual constaba únicamente de un numero de serie *opcional* que daba acceso a las actualizaciones del mismo.
Para probar como los juegos se podían piratear sin su sistema de protección la gente de StarForce no tuvo mejor idea que la de publicar en sus foros links de descarga pirata (red bittorrent si mal no recuerdo) para el juego de StarDock, lo cual inició una larga polémica y disputas entre ambas compañías.
Ese fue el principio de la decadencia de StarForce, hoy en día muy pocas empresas utilizan este impopular sistema en sus lanzamientos, siendo esto celebrado por los jugadores de todo el mundo.
El enfoque de Stardock, que fue parte de lo que inició el conflicto es el que me parece en la actualidad el más realista y adecuado. Según ellos “el que quiere piratear el juego lo va a terminar pirateando”, es así como su propuesta es no gastar recursos en un sistema anticopia, sino que a través de su site manejan lo que es multiplayer y updates a través de un numero de serie. El éxito de Galactic Civilizations 2 es una buena prueba de que su sistema funciona.

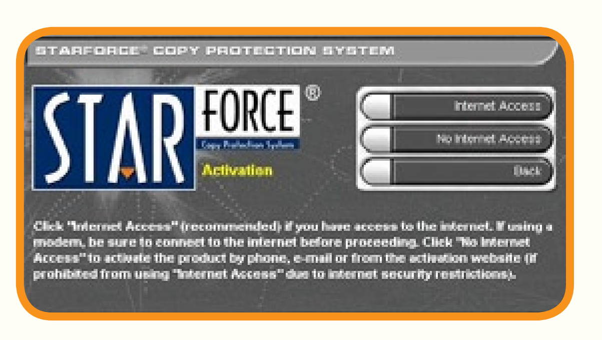
Hasta ahora nadie ha podido resolver de forma satisfactoria este tema. Yo tampoco creo tener la solución pero por lo menos creo que puedo aportar un enfoque distinto a todos los que se aplican hoy en día.

Como combatir la piratería, el siguiente párrafo.



Yarr!

Desde mi limitado punto de vista, a la piratería no se le va a ganar bloqueando el contenido con software de protección. La gente que realmente quiere el juego lo va a comprar original, el que no, va a seguir pirateando y todo sistema, por más bueno que sea, ha caído tarde o temprano.
Entonces hay que probar otras políticas, otras actitudes.
Estamos en una época donde el design vende muchísimo. El Ipod es un aparato tremendamente sobrevaluado, pero es bonito, bien hecho y bien presentado, se estableció como un producto de referencia y una moda.
Entonces traslademos esta “ideología” a los juegos. Dejemos de preocuparnos por el soft. La idea es darle a la gente un valor agregado, así como lo es el Design en el Ipod y los productos de apple los publishers tienen que hacer que comprar un original no sea solamente un soft que anda sin problemas (y hasta ahí, porque la cantidad de bugs impide que se pueda asegurar eso).
El software es vulnerable, cualquier agregado en soft que se pueda ofrecer es rápidamente pirateado, por lo que el valor agregado debe venir en un buen packaging y luego en extras que pueden ser incluidos. La experiencia de un producto esta desde el momento en que se compra hasta el momento en que se usa, en eso se incluye todo el trabajo de packaging, y esto no solo lo digo yo, sino que hasta es una política de Apple.



StarForce, un sistema polemico

Un buen diseño en una buena caja (el packaging) es un valor agregado. Hay gente que le gusta (yo incluido) tener a la vista las cajas de los juegos que tienen y una caja bien diseñada es algo que da ganas de tener y exponer. La típica manía de coleccionista. Creanlo o no, el packaging es más que un soporte para el transporte del producto y tiene muchísima incidencia en la recepción del mismo.
Después el verdadero valor agregado. Actualmente se ha ido para atrás en este tema. Por ejemplo, un buen y jugoso manual puede hace valer el precio de venta. Quienes hayan comprado el excelente Homeworld recordarán su manual. La mitad del mismo era historia sobre el juego, y la otra mitad eran tablas de unidades y árboles tecnológicos, cosas muy útiles en un juego de estrategia. Leer el manual era una experiencia fantástica por si misma. Y si, estaba incluido el manual en pdf en el cd, pero ciertamente no era lo mismo. ¿O me van a decir que prefieren leer y ver ilustraciones en un monitor?
Después hay otros tipos de agregados que todavía no se han explotado, más allá de los collector packs que siempre meten cosas interesantes. Remeras, posters, llaveros, todo tipo de merchandising es un buen ejemplo de lo que estoy hablando.
Y esto soy yo, es de esperar que un grupo de diseñadores especializados en el tema y gente de marketing puedan llegar a ideas mucho más jugosas que estas.
El hecho de que un juego venga con otras cosas que justifiquen parcialmente el costo ayuda a que el público busque comprar ori-

“...debemos buscar concientizar a la gente, premiar a los que compran original, hacerles sentir valer su dinero.”





ginales, y al que no le interesa, probablemente no iba a comprar el juego de todas formas.

Problemas

El único problema es el impacto que el valor agregado puede llegar a tener sobre el costo de venta al público. Obviamente ya las empresas se están ahorrando los costos de la licencia del software de protección y su aplicación, y la producción masiva abarata los precios enormemente, pero aun así habría un aumento, no se si notable, pero un aumento al fin.
En nuestro país eso puede significar la muerte, ya que los títulos extranjeros de por si cuestan una fortuna, aunque esto también puede servir para los desarrollos argentinos. Un precio reducido es la mejor arma que hay ahora, pero eso tampoco es tan exitoso como uno podría esperar. ¿Porqué no darle a la gente más razones -materiales- para comprar originales, aun si salen treinta pesos en lugar de veinte?
Al fin y al cabo el argentino siempre supo buscar lo que le conviene por medio de la comparación. Si la versión pirata es gratis pero solo es el soft, mientras que el original, no solo trae ese gustito de autenticidad sino que también trae una remera, un buen manual, un poster y una suscripción anual a Gaming Factor ¡todo por solo treinta pesos! ¡Llame ya!



Galactic Civilizations 2, un juego polemico.



Un buen Packaging

Conclusiones

Puede que esta no sea la solución más practica, puede que hasta sea una pelotudez atómica, pero es tratar de buscar una solución desde un enfoque diferente al normal que en lugar de darle más al que compra original busca quitar al que piratea. Lo que no está mal, no me malinterpreten, el pirata no tendría que tener nada, pero la realidad dista mucho de eso, y actualmente el que compra original recibe prácticamente lo mismo que el que piratea, ¿Los extras que recibe? Un manual que parece un folleto de iglesia evangelista y una caja de DVD pedorra que cualquiera puede comprar en galería Jardín y lo único que faltaría seria imprimir una etiqueta pedorra, que no es nada difícil si se va a una casa de impresión. Si es solo el soft lo que se brinda, los piratas están ofreciendo exactamente lo mismo con algunos inconvenientes menores pero sin cobrar, no se puede competir solo con el soft, es necesario el valor agregado.

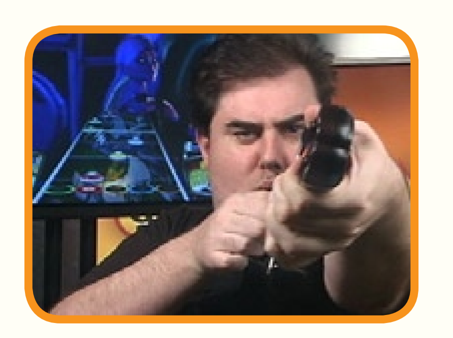
Actualmente debemos buscar concientizar a la gente, premiar a los que compran original, hacerles sentir valer su dinero, de esa forma el colectivo social vera que realmente le conviene dejar de piratear y quizá sea ahí donde podamos tener una fuerte industria de desarrollo nacional y porque no producción de títulos extranjeros en el país.

(EL GAMESPOTGATE)

¿CRÍSIS EN EL ANÁLISIS DE VIDEOJUEGOS?

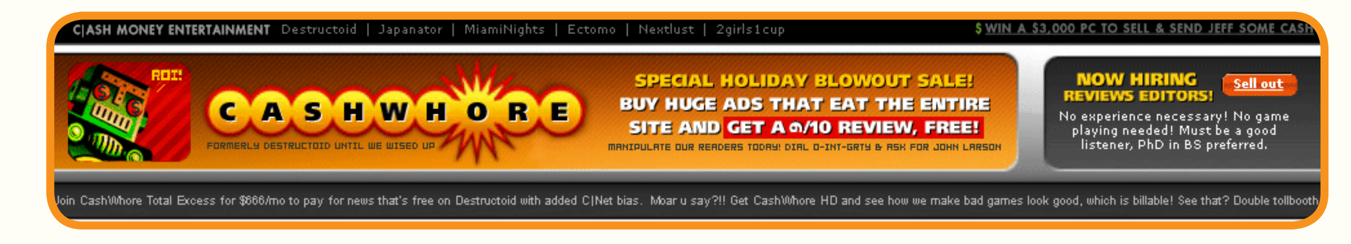
Por Diego Beltrami

Para todos aquellos que no se enteraron, en estos últimos días la internet se lleno de viejas chusmas y cuchicheo. ¿La razón? Jeff Gerstmann, el editor en jefe del famoso sitio web de juegos Gamespot fue despedido luego de once años de trabajo. Esto que puede ser por tantas razones se dió casualmente una semana después de que Gerstmann publicará su review del juego Kane & Lynch: Dead Men, en la cual el ex-editor fue bastante duro con las críticas y terminó dandole al juego un puntaje de 6.0, declarandolo como un juego más del montón.
En una comunidad donde un puntaje por debajo de siete es un crimen es de entender que dicho puntaje no le cayera nada bien a Eidos, publisher del juego y casualmente un gran inversor de publicidad en el site, al punto de que este rebalsaba de propaganda del juego, promociones y un montón más de mierda relacionada con Kane, Lynch o ambos. Ahora si también tenemos en cuenta que la versión video de la review se dió de baja y se deshabilitaron las reviews de usuarios para el juego es de esperar que todo el mundo con dos dedos de frente empezara a realizar las pertinentes asociaciones: ¿Juego muy publicitado + Review mala = Despido? Y explotó la polemica, y esta vez sin un bar y sin Sofovich.
Montones de usuarios dieron de baja sus cuentas de Gamespot, hay en este momento un boycot en proceso, otros sitios salieron a apoyar al staff de redacción de Gamespot y un montón de cosas más.
C-Net, la compañía madre de Gamespot salió con declaraciónes muy tibias, alegando razones legítimas para el despido de Gerstmann, solo que sin dar detalles "por cuestiones legales", exactamente las mismas cuestiones por las cuales Gerstmann todavía no ha dado una declaración oficial de los hechos.
En medio de toda esta polemica y puterío Gamespot perdió muchisima credibilidad y la moral de su staff de redacción quedó por el piso, con todos los dedos apuntando al nuevo director John Larson, quien dicen es un hombre más interesado en la parte de marketing y negocios y muy frio con la gente de la sección editorial.
Tampoco seamos tan ingenuos de pensar que esto es algo nuevo. Los veteranos de la internet recordarán el quilombó que se armo con la review que hizo Gamespy de Donkey Konga, que durante el transcurso de la semana fue misteriosamente sumando puntaje.
En toda esta debacle no solo Gamespot salió lastimado sino que pone en cuclillas a todo el ambiente de análisis de videojuegos, si es tan fácil para una compañía doblegar la integridad editorial de uno de los sites más grandes e importantes de videojuegos ¿Qué queda para el resto? ¿Cómo evitamos que vuelva a pasar? Esas, mis estimados, son preguntas para otro artículo.



Jeff Gerstmann en una de las video reviews del site

Abajo: *El header del popular site de juegos Destructoid después del incidente (muy grosa esta gente)*




EL DISCO QUE TODOS ESPERABAN
THE NOT SO ORIGINAL GAMING FACTOR SOUNDTRACK
BUSCALO EN TODAS LAS DISQUERIAS
y si lo encontras avisanos que tambien lo estamos buscando